MLBも君を待っている

2K SPORTS

詳しくは 2ksports.com をご参照ください。

T2 TAKE TWO INTERACTIVE

テイクツー・インタラクティブ・ジャパン合同会社

〒150-0001　東京都渋谷区神宮前6-18-13　渋谷浅間ビル5階

ユーザーサポート　TEL 0570-064-951　受付時間 10:00～18:00(土・日・祝日を除く)

Xbox、Xbox 360、Xbox LIVE、Xbox 関連ロゴは米国 Microsoft Corporation および/またはその関連会社の商標であり、Microsoft からのライセンスに基づき使用されています。

© 1998-2011 Take-Two Interactive Software and its subsidiaries. All rights reserved. 2K Sports, the 2K Sports logo, and Take-Two Interactive Software are all trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. Major League Baseball, Minor League Baseball, and Hall of Fame trademarks and copyrights are used with permission of Major League Baseball Properties, Inc., MLB Advanced Media, L.P. and the National Baseball Hall of Fame and Museum, Inc., as applicable. Visit the official website at MLB.com. ©MLBPA – Official Licensee, Major League Baseball Players Association. Visit the Players Choice on the web at www.MLBPlayers.com. All other marks and trademarks are properties of their respective owners.

XBOX 360

⚠警告 このゲームで遊ぶ前に、Xbox 360® およびアクセサリーの取扱説明書をお読みになり、安全と健康についての重要なお知らせをご確認ください。すべての取扱説明書は、後で参照できるように保管してください。Xbox 360 およびアクセサリーの取扱説明書の更新については、http://www.xbox.com/jp/support/ をご覧ください。

ゲームで遊ぶ際の健康についての重要な警告

光の刺激による発作について

ごくまれに、ゲーム中の強い光、光の点滅、パターンなどにより、発作を起こすことがあります。発作やてんかんなどの病歴がない方も、ゲームを見ている間に、原因不明の光過敏てんかん発作を起こすことがあります。

この発作には、めまい、視覚の変調、目や顔の痙攣 (けいれん)、手足の筋肉の痙攣やふるえ、前後不覚や意識の一時的な喪失などのさまざまな症状があります。また、発作による意識喪失やひきつけのために転倒したり周囲のものにぶつかったりして、けがをすることもあります。

このような症状を感じた場合は、すぐにゲームを中止し、医師の診察を受けてください。保護者の方は、ゲームをしているお子様に注意を払ってください。年少者は、このような発作を起こしやすい傾向にあります。ゲームをするときは、次のことに注意しましょう。

・テレビから離れて座る

・画面の小さいテレビを使う

・明るい部屋でゲームをする

・疲れているときや眠いときはゲームをしない

あなたやご家族、ご親戚の中に、過去にこの種の発作を起こした人がいる場合には、ゲームをする前に医師に相談してください。

CERO マークについて

本製品は、コンピュータエンターテインメントレーティング機構 (CERO) の審査を受け、パッケージには年齢区分マーク (表面) 及びアイコン (裏面) を表示しています。年齢区分マークは、CERO 倫理規定に基づいて審査され、それぞれの表示年齢以上対象の表現内容が含まれていることを示しています。パッケージ裏面のアイコンは対象年齢の根拠となる表現を表すもので、ゲーム全体の内容を示すものではありません。なお、全年齢対象のゲームソフトにはアイコンを表示していません。また、CERO の対象年齢は、本製品に対してのみ適用されるものであり、オンラインプレイなどを通して得られる追加の表現に関しては、この限りではありません。詳しくは CERO のウェブサイト (http://www.cero.gr.jp/) をご覧ください。

目次

概要 2

操作方法 3

サーブの基本 4

ショットの基本 6

ゲーム画面 9

メインメニュー 12

エキシビション 13

キャリア 14

キング・オブ・コート 19

トップスピン・アカデミー 20

Xbox LIVE 20

プレイヤー・ゾーン 22

オプション 29

3D 立体視 30

ポーズメニュー 31

プロ選手一覧 31

クレジット 40

サポート 44

限定的ソフトウェア保証―ライセンス契約
および情報の利用について 45

概要

「*Top Spin 4*」で、これまでに体験したことのないテニスゲームをお楽しみください。初めての人にも受け入れやすい操作でありながら、テニス経験者にも満足のいく奥深さ。戦略を立てて対戦相手の弱点を突き、コートを制しましょう。

「*Top Spin*」シリーズで最も機能が充実した**「*Top Spin 4*」**では、臨場感あふれるプロテニスの世界を体験できます！

- シグニチャー・スタイル・アニメーションを採用した最新の選手一覧
- 新育成システムを採用した、充実のオリジナル選手作成機能
- 白熱のキャリアモード
- かつてないほどリアルにテレビ中継スタイルを再現
- オンライン・ワールドツアーモード

大会を勝ち抜き、世界のナンバーワンになれるでしょうか？

ヘルプ

ゲームをより楽しくプレイしていただけるよう、**「*Top Spin 4*」**ではゲーム中でヘルプ機能が提供されます。

- 各ゲームモードを開始すると、それぞれの機能やオプションを説明するチュートリアルが始まります。
- 表示中の画面でプレイヤーがおこなう具体的な操作は画面下に表示されます。
- Y ボタンを押すと、ヘルプ画面が表示されます（可能な場合のみ）。

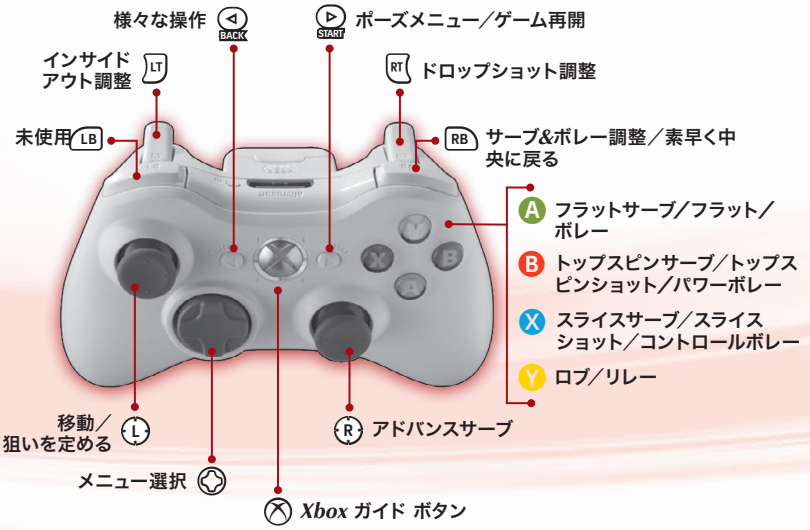
3D 立体視モード

重要： 3D 立体視モードをお楽しみいただくには、フルHD・3Dテレビ（互換性のある 3D 専用メガネ）、およびハイスピード規格に対応した HDMI ケーブルが必要です。

「*Top Spin 4*」を 3D 立体視モードでお楽しみいただくには、お使いのテレビの 3D 機能を有効にしてください。ゲーム開始後、メインメニューから **Stereoscopic 3D（3D 立体視）**を選択し、画面の指示に従ってください。詳細については、この解説書の **3D 立体視**をご参照ください。

操作方法

Xbox 360 コントローラー



メニュー & 仮想キーボードの操作方法

メニュー	
メインメニューに戻る（利用可能な場合のみ）	START
選択項目の変更	L / ⊕
選択 / 決定 / 進む	A
戻る / キャンセル	B
ヘルプ画面表示（利用可能な場合のみ）	Y
ポーズ / ゲーム再開	START
仮想キーボード	
カーソルの移動	L / ⊕
選択 / 進む	A

サーブの基本

基本的な操作	
選手の移動 / 狙いを定める	L
フラットサーブ	A
トップスピンサーブ	B
スライスサーブ	X
サーブ & ボレー	RB + A, B または X
素早く中央に戻る(サーブ後)	RB
特殊操作	
アドバンスサーブ	R (スイング) + L (狙いを定める)

基本のサーブ

打ちたいサーブの種類に応じて、A、B、または X を押して、ボールをトスします。ボタンを押す長さによって、スイングの強さが決まります。ボタンを離すと、サーブを打ちます。

ノーマルサーブ A、B、または X を押してください。

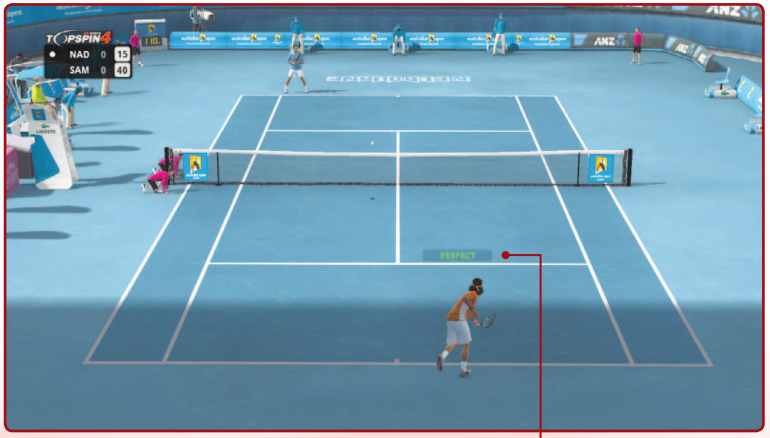
パワーサーブ A、B、または X を長押しし、トスしたボールが一番高い位置にきたら離してください。

ボールを打つ際に L を使うことで、サーブの狙いを定めることができます。アウトやネットにならないよう、L を狙った方向に倒す時間の長さを調節してください。

アドバンスサーブ

R を使うとアドバンスサーブを打てます:

1. R でボールをトスします。
2. トスしたボールが一番高い位置にきたところで、R(フラットサーブ)、R(スライスサーブ)、または R(トップスピンサーブ)を入力します。



サーブタイミング・ディスプレイ

サーブタイミング・ディスプレイ

パワーサーブやアドバンスサーブを打つ場合、タイミングが非常に重要になります。ボールが頂点にきた瞬間をとらえるのがベストです。タイミング・ディスプレイは、正確なサーブを打つのをサポートします。オンにすると、ボールをトスした際に表示され、スイングを判定してくれます。判定結果を確認しながら、完璧なサーブが打てるタイミングをつかみましょう。

タイミング・ディスプレイをオンにするには、メインメニューのオプション、またはゲーム中のポーズメニューから **In-game Helpers(ヘルプ)**を選び、**Timing Display(タイミング・ディスプレイ)**を**オン**に設定します。

ショットの基本

ベースラインでのショット & 特殊なショット

基本的な操作	
選手の移動 / 狙いを定める	L
フラットショット	A
トップスピンショット	B
スライスショット	X
ロブ / ポイント取得後のリプレイ	Y
インサイドアウト	LT + A、B または X
ドロップショット	RT + X

ボレー

基本的な操作	
選手の移動 / 狙いを定める	L
ボレー	A
パワーボレー	B
コントロールボレー	X
ロブ / ポイント取得後のリプレイ	Y
素早く中央に戻る(サーブ後)	RB

ショットの種類

基本ショット

フラットショット(A)
フラットショットは、力強く、まっすぐなスイングから放たれます。A を押している時間が長いほど、スイングの強さが増します。

トップスピンショット(B)
トップスピンショットを使うと、スピードのある、正確なボールを返します。対角線上の遠い位置に打ち返したいときや、対戦相手をベースラインの後ろへ下がらせたいときに使いましょう。

スライスショット(X)
スライスショットを使うと、緩やかで正確なボールを返します。態勢を整える時間がかせげるので、守りに入っているときや、ネットに詰めたいときに使いましょう。

特殊なショット

ロブ(Y)
対戦相手がネットに詰めてきたら、相手の頭上を抜けるロブを打ちましょう。ただし、ボールに追いついた相手がオーバーハンド・スマッシュを返してくることもあるので、注意してください。

ドロップショット(RT + X)
ドロップショットは、相手コートのネット近くにボールを落とします。対戦相手をベースラインからネット際へ走らせることができます。

上達のアドバイス　ネットに詰める場合は、X を長押ししてスライスショットの準備をし、RB ボタンを押しながら L で狙いを定め、X ボタンを離します。スライスショットで時間をかせいでいる間に、RB ボタンで素早くネットに詰め、相手からのリターンに備えましょう。

スイング

スイングの方法:

1. L で、ボールを打つ位置に選手を移動させます。
2. A、B、X または Y ボタンを長押しします。
3. L で狙いを定めながら、ボタンを離します。

ボタンを押している長さによって、スイングの強さが決まります:

ノーマルショット
基本的なショットです。長所や短所は特にありません。

コントロールショット
より正確なショットを決めるには、ショットボタンを短く押します。パワーには欠けますが、正確さは増します。

パワーショット
より力強いショットを打つには、ボタンを押している時間を長くします。タイミングを外すと、アウトやネットになりやすくなります。

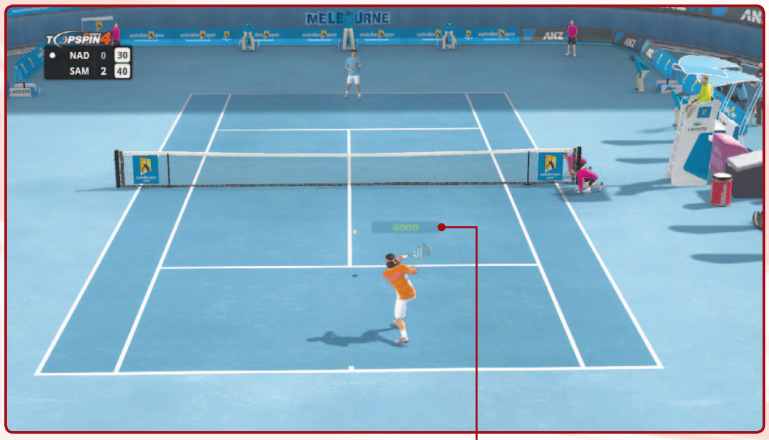
上達のアドバイス　ボタンを押してショットの体勢に入ったら、タイミングよくボタンを離してショットを打ちましょう。遅めよりも早めを意識してください。

ボレー

ボレーの打ち方：

1. L で狙いを定めます。
2. 打ちたいボレーの種類に応じて、A（ノーマル）、B（パワーボレー）、または X（コントロールボレー）を短く押します。ボレーには、ボタンを押している時間の長さではなく、タイミングだけが影響します。

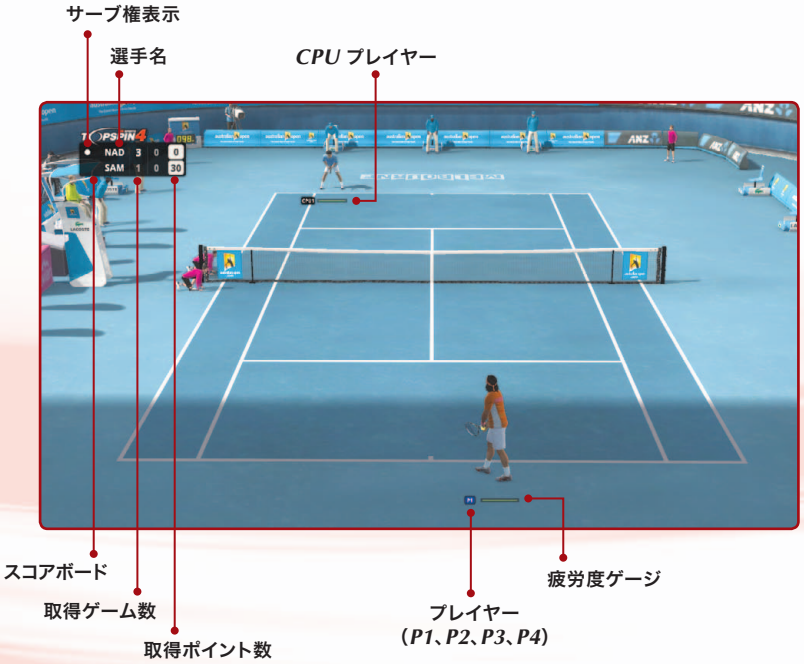
ショットタイミング・ディスプレイ



ショットの威力は、ボタンを離すタイミングで決まります。離すのが遅すぎると、弱いショットになってしまいます。この機能をオンにすると、ショットボタンを離した際に**タイミング・ディスプレイ**が表示され、あなたのスイングが判定されるようになります。判定結果を確認しながら、完璧なショットが打てるタイミングをつかみましょう。遅めよりも早めを心がけましょう。

上達のアドバイス　まずはボールが自分のコート内でバウンドするタイミングに合わせてボタンを離し、ショットを打つようにしましょう。ショットを重ねるうちに、正確なタイミングがつかめるようになります。

ゲーム画面



ゲーム画面の表示項目

選手名
プレイ中のプロ選手、オリジナル選手の名前を表示します。

サーブ権表示
サーブ権のある選手名の横に、色のついた点が表示されます。

***CPU* プレイヤー**
コンピューター AI のプレイヤーは CPU と表示されます。

プレイヤー
プレイヤーが使用するコントローラーによって **P1**、**P2**、**P3**、**P4** と表示されます。

スコアボード

プレイ中のスコアはここで確認できます。ポイントが加算されるごとに**取得ポイント数**が更新されます。セットごとにプレイヤーが取得したゲーム数は、**取得ゲーム**数に表示されます。

タイミング・ディスプレイ*

タイミング・ディスプレイでスイングのタイミングの判定を受けながら、正確なサーブやショットの打ち方を習得できます。

疲労度ゲージ*

各選手の下に疲労度ゲージが表示されます。選手のスタミナレベルが高いほど疲れにくくなります。

緑	力がみなぎっている状態。
黄	やや息が上がった状態。
オレンジ	かなり息が上がった状態。
赤	体力の限界に近い状態。

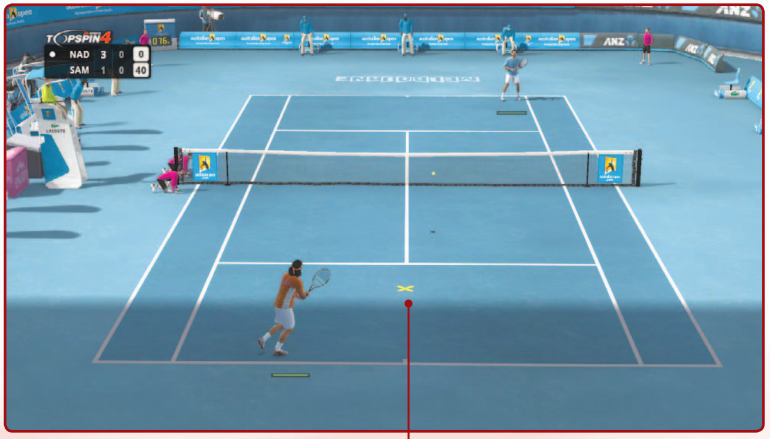
上達のアドバイス　相手選手がボールを追ってコートを走り回るようなショットを打ち続け、対戦相手を疲れさせましょう。

ショット・ヘルプ*

以下のアイコンが表示され、ショットの種類の判定・評価がおこなわれます。

パワーショット・アイコン	ショットボタンを長押しすると、白いリングが出現します。このリングが丸くなると、中央に赤い球が出現し、パワーショットが打てる状態になります。
コントロールショット・アイコン	ショットボタンを短く押すと、十字アイコンが出現します。これでコントロールショットを打ったことが分かります。

※上記の“*”印がついているゲーム画面表示要素は、ヘルプメニューからオン / オフの切り替えが可能です。



ファーストバウンド・ヘルプ

ファーストバウンド・ヘルプ*

自分のコート内に打ち込まれるボールの落下点を表示します。

サーブ速度

サーブボールの時速をマイルまたはキロメートルの単位で表示します。表示の単位は**Options（オプション）**メニュー内で変更できます。

リプレイ・アイコン

このアイコンの表示中に Y ボタンを押すと、直前のポイント取得時のリプレイを見られます。

メインメニュー

メインメニューから「***Top Spin 4***」の各ゲームモードや機能へアクセスできます。

注記　タイトル画面からゲームを始めると、まず Practice Ground（練習場）に行くことになります。練習場で START ボタンを押すと、メインメニューが表示されます。

メインメニューのオプション

GAME MODES（ゲームモード）	「***Top Spin 4***」のゲームモードメニューを開き、プレイしたいゲームモードを選んでください。
• **Exhibition**（エキシビション）	エキシビションマッチなら、簡単な設定ですぐにプレイできます。（1〜4人プレイが可能）
• **Career**（キャリア）	伝説のテニス選手を目指し、カスタマイズしたオリジナル選手でキャリアを積みましょう。専門のコーチを雇って才能を伸ばし、テニス界のスターの座を手に入れましょう。
• **King of the Court**（キング・オブ・コート）	最大4人まで参加できるトーナメント試合を勝ち抜きましょう。（1〜4 人プレイが可能）
• **Top Spin Academy**（トップスピン・アカデミー）	「***Top Spin 4***」の基本的な操作方法から上級スキルまでを習得できます。（1 人プレイ）
Xbox LIVE	Xbox LIVE® に接続すれば、オンラインでのマルチプレイ対戦を楽しんだり、世界のランキング上位プレイヤーを確認したりできます。
PLAYER ZONE（プレイヤー・ゾーン）	練習場では、キャリアモードおよびワールドツアーモードに参加するプロ選手のカスタマイズ、作成した選手の管理、使用する選手の選択がおこなえます。
UNLOCK OVERVIEW（アンロック一覧）	「***Top Spin 4***」のアンロック一覧を見れば、これまでに解除したアンロック要素や、残りのアンロック要素を解除する条件を確認できます。
OPTIONS（オプション）	ゲームオプション設定の確認と変更をおこなえます。
STEREOSCOPIC 3D（3D 立体視）	「***Top Spin 4***」を 3D 立体視モードでプレイできます。

エキシビション

操作方法	
コートポジションの割り当て	L / D
プロ選手 / 開催地をランダムに選択	X
選手のステータスとスキルの切り替え / コートの種類を変更	LT / RT
選手のユニフォームを変更	LB

注記　コントローラーの登録、コートの割り当て、選手の選択以外のコマンドは全て、メインのプロフィールでサインインしているプレイヤーが決定します。

エキシビションモードでプレイする

「***Top Spin 4***」を今すぐ始めたいなら、エキシビションモードがおすすめです。基本的な設定だけで、すぐに試合に参加できます。

1. **Singles**（シングルス）（1〜2 人プレイ）、**Doubles**（ダブルス）（1〜4 人プレイ）のどちらかを選択し、ゲーム内容を保存するデータ保存機器を選択してください。
2. （複数人でプレイする場合は）2 人目以降の使用するコントローラーの START ボタンを押してコントローラーを登録します。
3. プレイヤーは順番に L または D でコートポジションを選択します。複数のプレイヤーが同時にひとつのポジションに入ることはできません。
4. プレイする選手を選びます。Player Select（選手選択）画面で各選手にカーソルを合わせ、LT か RT を押すと、選手のステータスやスキルを確認できます。A を押してプロ選手かオリジナル選手を選んでください。X を押すと、選手がランダムに選択されます。メインのプロフィールでサインインしているプレイヤーは、自分がプレイする選手と CPU プレイヤーの選手を選択してください。その他のプレイヤーは各自のコントローラーで自分がプレイする選手を選びます。
5. CPU プレイヤーの強さを選択します。CPU プレイヤーごとに、それぞれ異なる強さを選べます。
6. メインのプロフィールでサインインしているプレイヤーは画面を左右にスクロールしてお好みの開催地を選択するか、X ボタンでランダムに選ぶことができます。
7. ゲームの得点システムを決定します。1 セット当たりのゲーム数、1 試合当たりのセット数、Super Tie-breaker（スーパー・タイブレーク：10 ポイント先取でのタイブレークで勝敗を決定）の有無を決めてください。

8. プレイを開始します。
9. エキシビションマッチ画面では、試合の状況や各プレイヤーの得点が表示されます。この画面から、同じ設定、同じプレイヤーでもう一度試合をする **Rematch**（再試合）か、試合を終了する **Quit**（終了）かを選択してください。

エキシビション得点システム

この得点システムは「***Top Spin 4***」独自の最新機能です。さまざまなスコアオプションで、エキシビションゲームをもっと楽しんでください。

CLASSIC TENNIS（クラシック・テニス）	プロテニスの公式ルールに従ってプレイします。
PERCENTAGE TENNIS（パーセンテージ・テニス）	ショットを決めると 1 ポイントを獲得し、フォルトをすると 1 ポイント失います。6 ポイント、11 ポイント、21 ポイントのいずれかのポイントを先取したプレイヤーが勝者となります。
SERVE & SCORE（サーブ & スコア）	サーバーのみが得点できる形式です。サーバーは、ポイントを獲得すればサーブを続けることができます。サーバーがミスをするとサーブ権が移り、相手選手がポイントを得るチャンスを手にします。

キャリア

伝説を打ち立てよう！ オリジナル選手をカスタマイズして作成したら（最大 4 人まで）、テニス史に名を残す偉大な選手たちと対戦させ、新人選手から伝説の選手へと育て上げましょう。練習、試合、スペシャルイベントへの参加、新たなファン層の獲得など、あらゆる活動から経験値（XP ）を得ることができます。獲得した経験値は Player Evolution（選手の育成）画面で使用し、好みの戦法に応じて選手の能力を伸ばすことができます。

注記　プレイヤー・ゾーンでも選手の作成が可能です。作成した選手は、キャリア、プレイヤー・ゾーン、ワールドツアー内で編集できます。

キャリア・オプション

操作方法	
作成したプレイヤーを削除	Ⓧ

PLAY（プレイする）	年間スケジュールからイベントを選択し、作成した選手のキャリアを伸ばしましょう。
MY PLAYER（マイプレイヤー）	作成した選手の変更やレベルアップをおこないます。
MAIL（メール）	テニス・コミュニティーの大物から届く、イベントへの招待や CM 契約のオファーのメールを確認できます。
RANKINGS（ランキング）	トップ選手のランキングを確認できます。
OPTIONS（オプション）	キャリアモードの設定を変更します。
SAVE / QUIT（保存 / 終了）	作成した選手のキャリアの進行状況を保存、またプレイ中のゲームを終了できます。

CAREER CONFIGURATION（キャリア設定）

新しいキャリアを始めるには、作成した選手のキャリアを設定する必要があります。いったんキャリアを始めたら、試合形式を変更することはできません。

以下のオプションから、キャリアを設定してください。

DIFFICULTY（難易度）	対戦相手である CPU プレイヤーの強さを選択してください。
CAREER AUTOSAVE（キャリアのオートセーブ）	**YES**（はい）を選択すると、1 試合ごとに選手のキャリアの進行状況を自動的に保存します。
MATCH FORMAT（試合形式）	
• **Normal**（ノーマル）	選手のキャリアを通して出場する大会ごとに試合形式が異なります。
• **Top Spin**（トップスピン）	全ての試合が 3 ゲーム先取の 3 セットマッチになり、ファイナルセットではスーパー・タイブレークが採用されます。
• **Real Tennis**（リアルテニス）	6 ゲーム先取の 3 セットまたは 5 セットマッチでおこないます。

PLAYER CARD（選手カード）

作成した選手の選手カードで、以下の情報が確認できます。

SEASON PTS（シーズン・ポイント）	１月１日からのシーズン通算ポイント数
SEASON RANKING（シーズン・ランキング）	シーズン・ポイントに基づいたランキング（今シーズンのベストプレイヤーの発表）
TOP SPIN POINTS（トップスピン・ポイント）	過去 12 か月間で獲得したポイント数
TOP SPIN RANKING（トップスピン・ランキング）	トップスピン・ポイントに基づいたランキング（最も重要なランキングです。トップスピン・ランキング１位の選手が、リーグのトップ選手となります）
LEVEL（レベル）	レベルは 0 から 20 まであります。獲得した経験値を選手の育成画面で使い、レベルアップさせて選手のステータスを上げることができます。
CAREER STATUS（キャリア・ステータス）	Newcomer（新人）から始まり、目標を達成するごとにステータスが上がっていきます。最高のステータスはLegend（伝説）です。
SKILLS（スキル）	コーチの課題をクリアするごとに、特別なスキルを身につけることができます。
FANS（ファン）	選手の人気を高めるとともに、プロとしての評判を築いていきます。
SPONSORSHIPS（スポンサー）	スポンサー付きの大会で注目を集め、より多くのユニフォームを手に入れましょう。

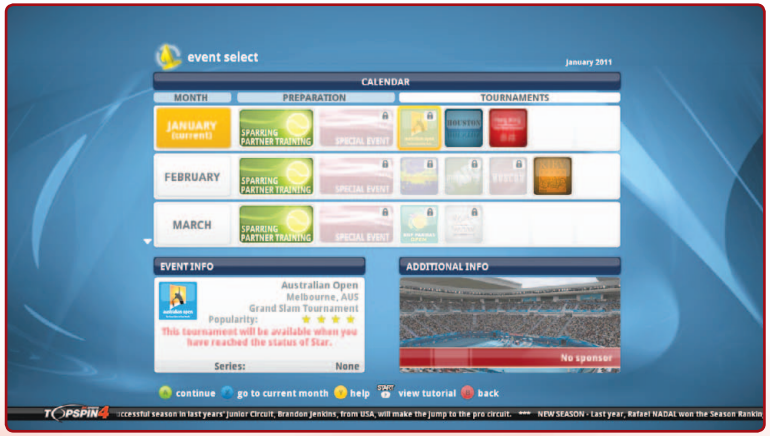
PLAY（プレイ）

プレイ画面には、調整イベントと大会に分かれた活動カレンダーが表示されます。ひと月の間に調整イベントと大会に１回ずつ参加できます。どの活動に参加するかをよく考え、限られた期間内で効率よくキャリアアップしましょう。

EVENTS（イベント）

月ごとに、スパーリングパートナー・トレーニングとスペシャルイベントのいずれかひとつを、調整イベントとして選択します。選択しなかった方のイベントは消滅します。

SPARRING PARTNER TRAINING（スパーリングパートナー・トレーニング）	スパーリングパートナーとプレイします。練習試合で経験値が獲得できる上に、貴重な体験もできます。



SPECIAL EVENTS（スペシャルイベント）	スペシャルイベントには、エキシビションマッチ、伝説の選手と対戦するドリームマッチ、スポンサーチャレンジ、体力トレーニング、各地で行われるパーティーなどがあります。スペシャルイベントで人気度を上げたり、経験値を獲得したりできます。

TOURNAMENTS（トーナメント）

さまざまなトーナメント大会に出場して、プレイヤーの技術を磨きましょう。各トーナメントでの活躍によって、ボーナス経験値と新たなファンを獲得できます。トーナメントでの順位が高いほど、多くの経験値を獲得できます。「***Top Spin 4***」では、以下のようなテニス界の伝統ある大会に参加できます。

ALL-STAR TOURNAMENT（オールスター・トーナメント）	最も人気のある 8 名のプレイヤーが参加できます。
BARCLAYS ATP WORLD TOUR FINAL or TOP SPIN FINALS（バークレイズ・ATP ワールドツアー・ファイナルまたはトップスピン・ファイナル）	男子プレイヤー / 女子プレイヤー限定の大会です。
TENNIS WORLD FINAL and CONTINENTAL CUP（テニス・ワールドファイナルおよびコンチネンタルカップ）	母国の代表として参加します。
MASTERS and GRAND SLAMS（マスターズおよびグランドスラム）	
ADDITIONAL MAJOR and MINOR TOURNAMENTS（その他、大小さまざまなトーナメント）	

注記　初めのうちは参加できないトーナメントもありますが、選手のステータスが上がるにつれて解除されます。また、一定の条件を満たさないと解除できないイベントもあります。

マイプレイヤー

作成した選手の修正やレベルアップはマイプレイヤーメニューで行います。

注記 プレイヤー・ゾーンや Xbox LIVE のワールドツアーからマイプレイヤーにアクセスして、作成した選手の変更やレベルアップを行うことも可能です。

メール

メールをチェックして、選手のキャリア達成状況を把握しましょう。以下のような新しいメッセージがあるときには、メールアイコンが点滅します。

OFFERS（オファー）	コーチやスポンサーからのオファーです。
NOTICES（通知）	参加資格のある特別なトーナメントや国際試合の通知です。
UPDATES（更新情報）	選手の人気度ランキングについての最新情報

ランキング

操作方法	
自分の選手のランキングを見る	X
ランキングのカテゴリーを閲覧する	LT / RT
ページの上へ / 下へ	LB / RB

選手のランキングを比較できます。トーナメントに勝ってシーズン・ポイントを獲得し、シーズン中のランキングを上げましょう。以下のランキングが閲覧できます。

TOP SPIN RANKING（トップスピン・ランキング）	トップスピン・ポイントに基づいたランキング（最も重要なランキングです。トップスピン・ランキングで 1 位の選手が、リーグのトップ選手となります）
SEASON RANKING（シーズン・ランキング）	シーズン・ポイントに基づいたランキング（今シーズンのベスト選手を示します）
SERIES RANKINGS（シリーズ・ランキング）	
FAN CLUB MEMBERS（ファンクラブ会員）	ランキングトップの選手はオールスター・トーナメントに参加できます。

オプション

キャリア設定でのオプションを確認、変更できます。

保存/終了

ゲームを終了する前に保存をおこない、新しいキャリアデータや変更を記録します。

注記 **Career Options（キャリア・オプション）**メニューで**Career Autosave（キャリア・オートセーブ）**をオンにすると、1 試合ごとに進行状況が自動保存されます。

人気度

スペシャルイベントへの参加やトーナメントでの勝利によって、ファンを増やしましょう。ファンの数が勝負を左右することはありませんが、人気者になることでキャリアアップの道が開けます。絶大なファンの支持があれば、オールスター・トーナメントの出場権を勝ち取ることも可能ですし、限られた選手のみが参加できるトーナメントを解除することもできるかもしれません。

キング・オブ・コート

キング・オブ・コートは、短時間でプレイ可能なパーティゲーム形式の試合です。最大で 4 人までのプレイヤーが、シングルス戦で対決します。各試合の敗者が次の挑戦者と交代し、勝者は続けてプレイできます。

試合数などの詳細を決定します。試合の長さは 3、5、7 ポイントから選べます。**「*Top Spin 4*」**のプロ選手の中から 1 人選ぶか、自分で作成した選手を使ってプレイします。

1. 選手とユニフォームを選びましょう。**「*Top Spin 4*」**のプロ選手の中から 1 人選ぶか、自分で作成した選手の 1 人を選んでプレイします。
2. **Match Rule（試合のルール）**、**Winning Points（勝利ポイント）**、**AI Difficulty（CPU の難易度）**、**Ending Condition（終了の条件）**を決めましょう。
3. コントローラーの割り当てを設定します。
4. 第 1 試合で 2 人のプレイヤーが対戦します。第 1 試合の勝者はそのままプレイを続け、敗者は次の挑戦者と交代して第 2 試合をおこないます。終了の条件を満たすまで、1 試合ごとに交代を続けます。最も多く試合に勝利したプレイヤーが、キング・オブ・コートの座を獲得できます。

トップスピン・アカデミー

操作方法	
チャットをスキップする	START

テニスを一から学びましょう。基礎を習得してから、より戦略重視のレッスンへと移行します。レッスンのカテゴリーをひとつクリアするごとに次のカテゴリーが解除され、テニスの熟練インストラクターから上達のコツを教えてもらえます。

レッスンには以下のカテゴリーがあります。

BASIC LESSONS （基礎レッスン）	プレイする上での基本と、ラリーの続け方を学びます。
ADVANCED LESSONS （上級レッスン）	より効果的なショットを打つ方法と、試合に勝つ方法を学びます。
BASELINE OFFENSE （ベースライン・オフェンス）	ベースラインから対戦相手を攻撃する方法を学びます。ベースライン・オフェンスは、「***Top Spin 4***」で勝利を収めるためのカギとなる戦法です。
BASELINE DEFENSE （ベースライン・ディフェンス）	ベースラインからの的確なショットで、対戦相手を翻弄する方法を学びます。ベースライン・ディフェンスは、「***TopSpin4***」で勝利を収めるためのカギとなる戦法です。
SERVE & VOLLEY （サーブ & ボレー）	ネット際での動きを学びます。「***Top Spin 4***」で勝利を収めるためのカギとなる戦法です。

Xbox LIVE

Xbox LIVE を利用すると、さまざまなゲームやコンテンツを楽しむことができます。詳細については、http://www.xbox.com/jp/live/ を参照してください。

Xbox LIVE を利用するために

Xbox LIVE を利用するには、Xbox 360 本体をブロードバンド環境に接続し、Xbox LIVE サービスに加入することが必要です。Xbox LIVE サービスや Xbox 360 とブロードバンド回線の接続に関する詳細は http://www.xbox.com/jp/ をご覧ください。

保護者による設定

保護者の方は、CERO 年齢区分などに基づき、児童や青少年がプレイできるゲームを制限したり、Xbox LIVE の各機能・サービスのご利用を簡単に制限したりすることができます。また、プレイ時間を限定することもできます。詳しくは Xbox 360 本体の取扱説明書および http://www.xbox.com/jp/familysettings/ をご覧ください。

Xbox LIVE で楽しむ「*TOP SPIN 4*」のゲームモード

PLAYER MATCH （プレイヤーマッチ）	オンラインのエキシビションマッチです。選手、開催地、ルールを選ばずに参加します。
WORLD TOUR （ワールドツアー）	男子または女子のワールドツアーにオリジナル選手で参加します。トーナメントは男女別です。シーズン終了までに多くのポイントを獲得し、ランキング上位を狙いましょう。
2K OPEN（2K オープン）	プロ選手を選び、短期間でトップを目指しましょう。同じ選手を使っている全プレイヤーの合計勝利回数をもとにランキングが決定されます。
LEADERBOARD & RANKING （ランキング）	ワールドツアーと2Kオープンのオンライン上位プレイヤーを確認できます。
XBOX LIVE MARKETPLACE （XBOX LIVE マーケットプレース）	Xbox LIVE マーケットプレースにある「***Top Spin 4***」のコンテンツを探します。
XBOX LIVE PARTY （XBOX LIVE パーティー）	Xbox LIVE パーティーのメンバーと交流しましょう。

プレイヤー・ゾーン

オリジナルのテニス選手を作り、管理しましょう。

プレイヤー・ゾーンのオプション

PLAYER CREATOR **（オリジナル選手の作成）**	「***Top Spin 4***」では、最大で 4 人までオリジナル選手を作成することができます。
MY PLAYER（マイプレイヤー）	作成した選手の育成や編集をおこないます。
PLAYER IN THE PRACTICE GROUND **（練習場にいる選手）**	練習場で、プロ選手またはオリジナル選手の中から使用したい選手を選びます。

オリジナル選手の作成

操作方法	
回転 / カメラを上へ / 下へ	R
ズーム	LT / RT
カメラをリセット	BACK
選択 / ステータスの変更	A

注記　マイプレイヤーからもオリジナル選手の作成にアクセスできます。

オリジナル選手の作成機能を使ってオリジナル選手を作りましょう。出身地から身体的特徴、プレイスタイル、癖や服装など、詳細なカスタマイズが可能です。

1. キャラクターの保存先を選択します。
2. キャラクターの性別を選択します。
3. 作成した選手が即座にレベル 20 になる、Fast Character Building（キャラクターの短期育成）をオンにするかどうか決めます。

   注記　このオプションは、通常の方法でレベル 20 に達した選手で 1 度試合をおこなった後でないと利用できません。
4. カテゴリーを選択します。

ID INFO（ID 情報）	仮想キーボードを使用して、情報を入力します。（操作方法は次ページをご覧ください）
FACE（顔） • **Advanced Face Editor（アドバンス・フェイス・エディター）** • **Expert Face Editor（エキスパート・フェイス・エディター）**	選手の顔立ちを選びます。 肌、眉の形、目の色など、全体的な顔立ちを調整できます。各部分の調整が済んだら B を押します。 顔の特徴を細かく変更できます。（操作方法は次 ページをご覧ください）
MORPHOLOGY（体型）	選手の体型を設定します。
LOCKER ROOM（ロッカールーム）	ラケットのメーカーとユニフォームを選び、髪形を変更できます。Locker Room（ロッカールーム）で利用できるアイテムは、選手の育成中いつでも変更できます。
TENNIS STYLE（テニススタイル）	選手の利き腕と、バックハンドの片手打ち / 両手打ちのスタイルを選択します。
BEHAVIOR（癖）	かけ声やゲームイベントに対する反応など、選手のコート内での立ち振る舞いを設定します。
SAVE / QUIT（保存 / 終了）	情報を保存し、オリジナル選手の作成を終了します。

オリジナル選手作成の仮想キーボード操作方法

操作方法	
カーソルの移動	LB / RB
大文字 / 小文字の切り替え	L
選択	A
戻る	B
バックスペース / 消去	X
記号	LT
アクセント	RT
完了	START

仮想キーボードを使用して、キャラクターの名前と居住地を入力しましょう。

オリジナル選手作成のエキスパート・フェイス・エディター操作方法

操作方法	
顔の一部を選択 / 選択箇所の変更	L
編集	A
変更プレビュー	LB
正面 / 横顔の切り替え	RB
元に戻す	BACK

エキスパート・フェイス・エディターを使用して、キャラクターの顔の特徴を細かく調整できます。個性的なルックスの選手を作りましょう。

マイプレイヤー

選手の作成が済んだら、マイプレイヤーメニューで選手の管理と編集をおこなえるようになります。次のようなオプションを利用できます。

LOCKER ROOM（ロッカールーム）	選手の身体的特徴や服装を変更できます。
PLAYER EVOLUTION（選手の育成）	キャリアプランを練り、経験値を使ってスキルを強化します。
COACH LIST（コーチリスト）	プロ選手の育成をアシストするコーチの情報確認と採用をおこないます。
CAREER STATISTICS（キャリアデータ）	キャリアモードでおこなった試合の成績を確認できます。
WORLD TOUR STATISTICS（ワールドツアーデータ）	ワールドツアーモードでの成績を確認できます。

選手の育成

経験値を使い、以下の戦法の中から好みのものを選んで選手のスキルを向上させます。

BASELINE OFFENSE（ベースライン・オフェンス）	ベースラインから対戦相手を攻撃する方法を学びます。
BASELINE DEFENSE（ベースライン・ディフェンス）	ベースラインからの的確なショットで、対戦相手を翻弄する方法を学びます。
SERVE & VOLLEY（サーブ & ボレー）	ネット際での動きを学びます。

戦法

各戦法のレベルを上げることで、選手のステータスが強化されます。強化されるステータスの組み合わせは、戦法ごとに異なります。キャラクターを育てる方向性をよく考え、その目標を達成できるようにうまく経験値を配分しましょう。

- 選手のレベルは、全ての戦法の合計レベルで決まります。最高レベルは 20 です。
- 作成した選手は、エキシビションでの対戦からトーナメント、スペシャルイベントへの参加など、全てのゲームモードで経験値を獲得できます。

コーチリスト

選手に上達の兆しが見えると、コーチの目に留まるようになります。各コーチが好む戦法のレベルが一定のレベルに達すると、指導が受けられるようになります。指導のオファーをしてきたコーチは、コーチリストから選択できるようになります。

コーチのレベルには、ブロンズ、シルバー、ゴールドの 3 つがあります。最初はブロンズレベルのコーチしか選択できません。選手のレベルが上がるにつれて、より有能なシルバーやゴールドレベルのコーチから声がかかるようになります。

コーチの採用を決める前に、じっくりと調査しましょう。Coach Page（コーチページ）でそれぞれの得意分野を確認し、そのコーチから何を学べるかを確かめましょう。採用したコーチの指導で効果があるようなら、そのまま練習を続けましょう。そのコーチからそれ以上教わることはないと感じるか、成果が見られない場合は、別のコーチを採用しましょう。

専属コーチにはリスト上にホイッスルのアイコンが表示されます。コーチを変更するには、リストから別のコーチを選択してください。

注記　コーチを変更すると、変更前のコーチから教わったスキルは消失します。

コーチページの項目

COACH EFFICIENCY GAUGE
（コーチ能力ゲージ）

コーチの課題をクリアして、スロットを満タンにしましょう。このスロットはコーチのスキルに対応しています。課題をクリアすると、コーチから該当するスキルを譲り受けることができます。

COACH STRATEGIES
（コーチの戦法）

それぞれのコーチは異なる戦法を得意にしています。ベースライン・オフェンスを好む者もいれば、サーブ&ボレーの達人もいます。選手が各コーチの得意分野において一定の習熟度に達すると、その戦法アイコンが表示されているコーチからオファーを受けるようになります。戦法アイコンは、そのコーチが選手に求めるスタイルを表すものでもあります。

COACH OBJECTIVES
（コーチの課題）

選手のスキルを伸ばすために、コーチから課題が出されます。達成すべき課題の数を示す小さなボックスの数に応じて、スキル、経験値ボーナス、ステータスボーナスがアンロックされます。

コーチのスキル	
Amazing First Volley **（驚異のファーストボレー）**	ラリー中のファーストボレーの効果をアップさせます。
Approach Shots Expert **（アプローチショットの達人）**	打ち返すのが困難なアプローチショットを繰り出します。
***Brutal Volley*（必殺ボレー）**	パワーボレーの効果をアップさせます。
Crushing Passing Shot **（決定的パッシングショット）**	対戦相手がネットに詰めてきたときに強力なショットを放ちます。
Diesel Hard Hitter **（強肩ハードヒッター）**	ラリー中のパワーショットの精度を大幅にアップさせます。
Diesel Returner **（強肩リターナー）**	レシーブゲーム中のリターンショットの効果を大幅にアップさせます。
***Diesel Server*（強肩サーバー）**	サーブゲーム中のサーブの効果を大幅にアップさせます。
Drop Shot Artist **（ドロップショットの魔術師）**	ドロップショットで天賦の才能を発揮するようになります。
***Fatality*（キラーショット）**	コートの空いているスペースを狙ったときのショットの精度がアップします。
Focus Service **（フォーカスサーブ）**	対戦相手にリードされている状況で強力なサーブを放てるようになります。
Highly Flammable **（燃える闘魂）**	1 セット中に 4 ポイント以上を連取した場合、調子が上がります。
Inside Out Master **（インサイドアウト・マスター）**	インサイドアウトのスイングでより強力なショットを打ちます。

Instant Rocket （インスタント・ロケット）	パワーショットを打つためのパワーの溜まり具合が早くなります。
Longer, Better! （超人的スタミナ）	ラリーが長引けば長引くほど、正確で信頼性の高いショットを打てるようになります。
Low Volley Specialist （ローボレー・スペシャリスト）	ローボレーの腕前が上達します。
Monster Defense （モンスター・ディフェンス）	対戦相手にリードされている状況でショットの精度を高め、ミスを減らします。
Passing Shot Sniper （狙い打ちパッシングショット）	対戦相手がネットに詰めてきたときに正確なショットを打ちます。
Poisoned Slices （ポイズン・スライス）	低いスライスショットで、相手のリターンを崩します。
Reach Swings Expert （リーチスイングの達人）	ボールに向かって走り込んだ状態で打つショットがより正確になります。
Return Serve Counter （リターンサーブ・カウンター）	相手サーブの威力を利用して、タイミングよくカウンターレシーブを繰り出します。
Semi-volley King （セミボレー・キング）	ファーストバウンド直後のショットの腕前が上達します。
Serve Stick Berserker （バーサーカー・サーブ）	パワフルなアドバンスサーブの精度がアップします。
Shot Counter（ショット・カウンター）	相手ショットの威力を利用して、タイミングよくカウンターショットを繰り出します。
Slice Invasion （スライス・インベージョン）	1 回のラリー中にスライスショットを打てば打つほどその効果が上がり、相手が打ち返すのが難しくなります。
Smell of Blood （ブラッド・スメル）	ゲームポイント取得時のショットの効果がアップします。
Spectacular Volleys （職人技のボレー）	ボレーのレパートリーを増やして職人技のショットを繰り出します。
Spin Serve Master （スピンサーブ・マスター）	破壊力のあるスピンサーブを習得します。
Top Spin Invasion （トップスピン・インベージョン）	1 回のラリー中にトップスピン・ショットを打てば打つほど、その効果が上がります。
Volley Shots Artist （ボレーショットの魔術師）	ノーマル、コントロール、ドロップショットのボレーの効果がアップします。
Wrong Foot Expert （不意打ちの達人）	対戦相手を翻弄するショットをより正確に繰り出します。

練習場にいる選手

練習場で、プロ選手か自分で作成した選手を 1 人選択します。

オプション

IN-GAME OPTIONS（オプション）	
• **Default CPU Level** **（CPU レベルの初期化）**	CPU プレイヤーの強さを初期設定に戻します。
• **Auto Replay Frequency** **（オートリプレイの頻度）**	試合中のどのタイミングでリプレイを再生するかを設定します。
• **Speed Units（速度の単位）**	サーブ速度表示の単位を設定します。
• **Single Player Camera** **（シングルプレイヤー・カメラ）**	シングルプレイヤーの試合用に、カメラの位置を設定します。
• **Single Player Fixed Camera** **（シングルプレイヤー固定カメラ）**	コートの片方にカメラを固定するかどうかを選択します。
• **Multiple Players Camera** **（マルチプレイヤー・カメラ）**	マルチプレイ用のカメラを設定します。
IN-GAME HELPERS（ヘルプ）	
• **Fatigue Gauge（疲労度ゲージ）**	選手の疲労度ゲージを表示させたいときに設定します。
• **Shot Icon（ショット・アイコン）**	オンにするとショット・アイコンが表示されます。
• **Timing Display** **（タイミング・ディスプレイ）**	オンにするとタイミング・ディスプレイが表示されます。
• **First Bounce Helper** **（ファーストバウンド・ヘルプ）**	オンにするとファーストバウンド・ヘルプが有効になります。
AUDIO OPTIONS（音声オプション）	ゲームの音量を設定します。
STORAGE DEVICE（データ保存機器）	ゲームの進行状況を保存するデータ保存機器の設定をします。
ACHIEVEMENT（実績）	「***Top Spin 4***」で解除できる全実績と、すでに解除した実績を確認できます。
CREDITS（クレジット）	「***Top Spin 4***」制作チームのクレジットロールを再生します。

3D 立体視

「***Top Spin 4***」の 3D 立体視モードでは、シングルス戦のカメラを 3D 表示に切り替えることができます。このカメラの 3D 立体視はあらかじめ、多くのユーザーが快適に視聴できる設定になっています。練習場またはメインメニューからアクセスできる Distortion（歪み）スライダーで、映像の重なり具合を調整できます。ゴースト（二重映像）が軽減され、お好みの 3D“効果”が出るよう調整してください。

注意：　3D 映像を視聴すると、身体的に変調（眼精疲労、吐き気など）をきたす場合があります。異常を感じた場合はすぐに使用を中止して、症状が治まるまで休んでください。

- 3D 映像を視聴される場合は、適度な休息を取ってください。3D 映像が目に与える負荷には個人差があり、適切な休息時間の長さや頻度は異なります。
- 各自不快感を感じないようご注意の上、ご使用ください。また不快感や違和感が残る場合は、使用をすぐに中止し、医師にご相談ください。
- お使いのテレビ、3D 専用メガネの安全警告及び取扱説明書も必ずご確認ください。

ポーズメニュー

RESUME GAME（ゲーム再開）	プレイに戻ります。
STATISTICS（データ）	対戦中の試合のデータを閲覧できます。
PLAYERS' ATTRIBUTES（選手のステータス）	使用中の選手のステータスやスキルを確認できます。
IN-GAME OPTIONS（オプション）	カメラおよび難易度の設定ができます。
IN-GAME HELPERS（ヘルプ）	オプションメニュー内の**ヘルプ**と同様です。
REMATCH（再試合）	直前におこなった試合と同じ選手、同じ設定でもう一度試合をします。
COACH OBJECTIVES（コーチの課題）	専属コーチの課題の達成状況を確認できます（作成した選手で専属コーチがいる場合のみ）。
QUIT MATCH（試合を終了）	対戦中の試合を終了します。試合を中止すると、試合中に獲得した経験値は失われます。

上達のアドバイス　ゲームを覚えたてのうちは、**ヘルプ**をオンにすることで上達が早くなります。

プロ選手一覧

ANDRE AGASSI（アンドレ・アガシ）

スキル	強肩リターナー　—　不意打ちの達人　—　ショット・カウンター			
ステータス	FH（フォアハンド）	91	POW（パワー）	68
	BH（バックハンド）	81	STA（スタミナ）	74
	SRV（サーブ）	57	SPE（スピード）	70
	VOL（ボレー）	39	REF（反射神経）	80
個人データ	生年月日：1970 年 4 月 29 日　出身地：アメリカ・ネバダ州ラスベガス 居住地：　アメリカ・ネバダ州ラスベガス 身長：　180 cm　体重：80 kg 利き腕：　右利き　バックハンド：両手打ち プロ転向：1986 年			

BORIS BECKER（ボリス・ベッカー）

スキル	驚異のファーストボレー — 強肩サーバー — 職人技のボレー
ステータス	FH（フォアハンド） 78 / POW（パワー） 83 BH（バックハンド） 68 / STA（スタミナ） 63 SRV（サーブ） 79 / SPE（スピード） 51 VOL（ボレー） 71 / REF（反射神経） 52
個人データ	生年月日：1967 年 11 月 11 日　出身地：ドイツ・ライメン 居住地：モナコ・モンテカルロ 身長：190 cm　体重：85 kg 利き腕：右利き　バックハンド：片手打ち プロ転向：1984 年

JAMES BLAKE（ジェームズ・ブレーク）

スキル	フォーカスサーブ — 決定的パッシングショット — キラーショット
ステータス	FH（フォアハンド） 74 / POW（パワー） 82 BH（バックハンド） 59 / STA（スタミナ） 70 SRV（サーブ） 79 / SPE（スピード） 65 VOL（ボレー） 53 / REF（反射神経） 68
個人データ	生年月日：1979 年 12 月 28 日　出身地：アメリカ・ニューヨーク州ヨンカーズ 居住地：アメリカ・フロリダ州タンパ 身長：185 cm　体重：83 kg 利き腕：右利き　バックハンド：片手打ち プロ転向：1999 年

BJÖRN BORG（ビョルン・ボルグ）

スキル	トップスピン・インベージョン — ブラッド・スメル — キラーショット
ステータス	FH（フォアハンド） 80 / POW（パワー） 72 BH（バックハンド） 80 / STA（スタミナ） 80 SRV（サーブ） 57 / SPE（スピード） 75 VOL（ボレー） 39 / REF（反射神経） 52
個人データ	生年月日：1956 年 6 月 6 日　出身地：スウェーデン・セーデルテリエ 居住地：モナコ 身長：180 cm　体重：73 kg 利き腕：右利き　バックハンド：両手打ち プロ転向：1973 年

EUGÉNIE BOUCHARD（ユージニー・ブシャール）

スキル	驚異のファーストボレー — 不意打ちの達人 — トップスピン・インベージョン
ステータス	FH（フォアハンド） 76 / POW（パワー） 63 BH（バックハンド） 66 / STA（スタミナ） 71 SRV（サーブ） 64 / SPE（スピード） 71 VOL（ボレー） 52 / REF（反射神経） 62
個人データ	生年月日：1994 年 2 月 25 日　出身地：カナダ・ケベック州ウェストマウント 居住地：カナダ・ケベック州ウェストマウント 身長：175 cm 利き腕：右利き　バックハンド：両手打ち プロ転向：未定

MICHAEL CHANG（マイケル・チャン）

スキル	超人的スタミナ — スライス・インベージョン — ドロップショットの魔術師
ステータス	FH（フォアハンド） 82 / POW（パワー） 61 BH（バックハンド） 62 / STA（スタミナ） 80 SRV（サーブ） 52 / SPE（スピード） 92 VOL（ボレー） 44 / REF（反射神経） 67
個人データ	生年月日：1972 年 2 月 22 日　出身地：アメリカ・ニュージャージー州ホーボーケン 居住地：アメリカ・ワシントン州マーサーアイランド 身長：175 cm　体重：73 kg 利き腕：右利き　バックハンド：両手打ち プロ転向：1988 年

JIM COURIER（ジム・クーリエ）

スキル	強肩サーバー — キラーショット — インスタント・ロケット
ステータス	FH（フォアハンド） 77 / POW（パワー） 76 BH（バックハンド） 67 / STA（スタミナ） 80 SRV（サーブ） 74 / SPE（スピード） 62 VOL（ボレー） 41 / REF（反射神経） 63
個人データ	生年月日：1970 年 8 月 17 日　出身地：アメリカ・フロリダ州サンフォード 居住地：アメリカ・フロリダ州オーランド 身長：185 cm　体重：83 kg 利き腕：右利き　バックハンド：両手打ち プロ転向：1988 年

NIKOLAY DAVYDENKO（ニコライ・ダビデンコ）

スキル	強肩ハードヒッター — キラーショット — 強肩サーバー
ステータス	FH（フォアハンド） 73　POW（パワー） 73 BH（バックハンド） 78　STA（スタミナ） 91 SRV（サーブ） 72　SPE（スピード） 66 VOL（ボレー） 39　REF（反射神経） 63
個人データ	生年月日：1981 年 6 月 2 日　出身地：ウクライナ・セベロドネツク 居住地：ロシア・ボルゴグラード 身長：178 cm　体重：70 kg 利き腕：右利き　バックハンド：両手打ち プロ転向：1999 年

NOVAK DJOKOVIC（ノバク・ジョコビッチ）

スキル	リターンサーブ・カウンター — セミボレー・キング — 燃える闘魂
ステータス	FH（フォアハンド） 83　POW（パワー） 74 BH（バックハンド） 78　STA（スタミナ） 74 SRV（サーブ） 62　SPE（スピード） 67 VOL（ボレー） 40　REF（反射神経） 77
個人データ	生年月日：1987 年 5 月 22 日　出身地：セルビア・ベオグラード 居住地：モナコ・モンテカルロ 身長：188 cm　体重：80 kg 利き腕：右利き　バックハンド：両手打ち プロ転向：2003 年

ROGER FEDERER（ロジャー・フェデラー）

スキル	ショット・カウンター — 狙い打ちパッシングショット — インサイドアウト・マスター
ステータス	FH（フォアハンド） 93　POW（パワー） 79 BH（バックハンド） 63　STA（スタミナ） 74 SRV（サーブ） 60　SPE（スピード） 65 VOL（ボレー） 64　REF（反射神経） 62
個人データ	生年月日：1981 年 8 月 8 日　出身地：スイス・バーゼル 居住地：スイス・ボットミンゲン 身長：185 cm　体重：85 kg 利き腕：右利き　バックハンド：片手打ち プロ転向：1998 年

ANA IVANOVIC（アナ・イバノビッチ）

スキル	狙い打ちパッシングショット — 不意打ちの達人 — インサイドアウト・マスター
ステータス	FH（フォアハンド） 79　POW（パワー） 73 BH（バックハンド） 69　STA（スタミナ） 82 SRV（サーブ） 61　SPE（スピード） 74 VOL（ボレー） 43　REF（反射神経） 59
個人データ	生年月日：1987 年 11 月 6 日　出身地：セルビア・ベオグラード 居住地：スイス・バーゼル 身長：186 cm　体重：69 kg 利き腕：右利き　バックハンド：両手打ち プロ転向：2003 年

JELENA JANKOVIC（エレナ・ヤンコビッチ）

スキル	リーチスイングの達人 — 超人的スタミナ — キラーショット
ステータス	FH（フォアハンド） 79　POW（パワー） 69 BH（バックハンド） 84　STA（スタミナ） 79 SRV（サーブ） 57　SPE（スピード） 82 VOL（ボレー） 43　REF（反射神経） 57
個人データ	生年月日：1985 年 2 月 28 日　出身地：セルビア・ベオグラード 居住地：ドバイ 身長：177 cm　体重：59 kg 利き腕：右利き　バックハンド：両手打ち プロ転向：2000 年

IVAN LENDL（イワン・レンドル）

スキル	アプローチショットの達人 — 不意打ちの達人
ステータス	FH（フォアハンド） 81　POW（パワー） 72 BH（バックハンド） 61　STA（スタミナ） 78 SRV（サーブ） 64　SPE（スピード） 68 VOL（ボレー） 40　REF（反射神経） 55
個人データ	生年月日：1960 年 3 月 3 日　出身地：チェコスロバキア・オストラヴァ 居住地：アメリカ・コネティカット州ゴーシェン 身長：188 cm　体重：79 kg 利き腕：右利き　バックハンド：片手打ち プロ転向：1978 年

ANDY MURRAY（アンディ・マレー）

スキル	リーチスイングの達人 — 不意打ちの達人 — ポイズン・スライス
ステータス	FH（フォアハンド） 84　POW（パワー） 68 BH（バックハンド） 74　STA（スタミナ） 71 SRV（サーブ） 55　SPE（スピード） 74 VOL（ボレー） 46　REF（反射神経） 83
個人データ	生年月日：1987 年 5 月 15 日　出身地：スコットランド・ダンブレーン 居住地：イギリス・ロンドン 身長：190 cm　体重：84 kg 利き腕：右利き　バックハンド：両手打ち プロ転向：2005 年

RAFAEL NADAL（ラファエル・ナダル）

スキル	ショット・カウンター — リーチスイングの達人 — モンスター・ディフェンス
ステータス	FH（フォアハンド） 82　POW（パワー） 73 BH（バックハンド） 74　STA（スタミナ） 92 SRV（サーブ） 61　SPE（スピード） 83 VOL（ボレー） 40　REF（反射神経） 61
個人データ	生年月日：1986 年 6 月 3 日　出身地：スペイン・マヨルカ島マナコル 居住地：スペイン・マヨルカ島マナコル 身長：185 cm　体重：85 kg 利き腕：左利き　バックハンド：両手打ち プロ転向：2001 年

PATRICK RAFTER（パトリック・ラフター）

スキル	職人技のボレー — ローボレー・スペシャリスト — アプローチショットの達人
ステータス	FH（フォアハンド） 60　POW（パワー） 55 BH（バックハンド） 60　STA（スタミナ） 60 SRV（サーブ） 81　SPE（スピード） 61 VOL（ボレー） 89　REF（反射神経） 79
個人データ	生年月日：1972 年 12 月 28 日　出身地：オーストラリア・クイーンズランド州マウントアイザ 居住地：バミューダ諸島ペンブローク 身長：185 cm　体重：86 kg 利き腕：右利き　バックハンド：片手打ち プロ転向：1991 年

ANDY RODDICK（アンディ・ロディック）

スキル	フォーカスサーブ — 強肩レシーバー — 燃える闘魂
ステータス	FH（フォアハンド） 71　POW（パワー） 91 BH（バックハンド） 61　STA（スタミナ） 68 SRV（サーブ） 90　SPE（スピード） 59 VOL（ボレー） 46　REF（反射神経） 54
個人データ	生年月日：1982 年 8 月 3 日　出身地：アメリカ・ネブラスカ州オマハ 居住地：アメリカ・テキサス州オースティン 身長：188 cm　体重：88 kg 利き腕：右利き　バックハンド：両手打ち プロ転向：2000 年

DINARA SAFINA（ディナラ・サフィナ）

スキル	バーサーカー・サーブ — 決定的パッシングショット — フォーカスサーブ
ステータス	FH（フォアハンド） 70　POW（パワー） 83 BH（バックハンド） 60　STA（スタミナ） 72 SRV（サーブ） 79　SPE（スピード） 51 VOL（ボレー） 46　REF（反射神経） 64
個人データ	生年月日：1986 年 4 月 20 日　出身地：ロシア・モスクワ 居住地：スイス・ボットミンゲン 身長：182 cm　体重：70 kg 利き腕：右利き　バックハンド：両手打ち プロ転向：2000 年

PETE SAMPRAS（ピート・サンプラス）

スキル	職人技のボレー — アプローチショットの達人 — 強肩ハードヒッター
ステータス	FH（フォアハンド） 77　POW（パワー） 71 BH（バックハンド） 57　STA（スタミナ） 57 SRV（サーブ） 83　SPE（スピード） 56 VOL（ボレー） 90　REF（反射神経） 69
個人データ	生年月日：1971 年 8 月 12 日　出身地：アメリカ・ワシントン DC 居住地：アメリカ・カリフォルニア州ロサンゼルス 身長：185 cm　体重：77 kg 利き腕：右利き　バックハンド：片手打ち プロ転向：1988 年

GILLES SIMON（ジル・シモン）

スキル	不意打ちの達人 — スライス・インベージョン — 強肩ハードヒッター
ステータス	FH（フォアハンド） 80　POW（パワー） 66 BH（バックハンド） 70　STA（スタミナ） 76 SRV（サーブ） 56　SPE（スピード） 72 VOL（ボレー） 50　REF（反射神経） 65
個人データ	生年月日：1984 年 12 月 27 日　出身地：フランス・ニース 居住地：スイス・ヌーシャテル 身長：183 cm　体重：70 kg 利き腕：右利き　バックハンド：両手打ち プロ転向：2002 年

BERNARD TOMIC（バーナード・トミック）

スキル	スピンサーブ・マスター — バーサーカー・サーブ
ステータス	FH（フォアハンド） 71　POW（パワー） 75 BH（バックハンド） 61　STA（スタミナ） 70 SRV（サーブ） 74　SPE（スピード） 50 VOL（ボレー） 40　REF（反射神経） 52
個人データ	生年月日：1992 年 10 月 21 日　出身地：ドイツ・シュトゥットガルト 居住地：オーストラリア・ゴールドコースト 身長：193 cm　体重：77 kg 利き腕：右利き　バックハンド：両手打ち プロ転向：2009 年

STANISLAS WAWRINKA（スタニスラス・ワウリンカ）

スキル	極上のファーストボレー — 強肩レシーバー — 決定的パッシングショット
ステータス	FH（フォアハンド） 72　POW（パワー） 68 BH（バックハンド） 77　STA（スタミナ） 77 SRV（サーブ） 67　SPE（スピード） 61 VOL（ボレー） 64　REF（反射神経） 54
個人データ	生年月日：1985 年 3 月 28 日　出身地：スイス・ローザンヌ 居住地：スイス・サン バルテルミー 身長：183 cm　体重：79 kg 利き腕：右利き　バックハンド：片手打ち プロ転向：2002 年

SERENA WILLIAMS（セリーナ・ウィリアムズ）

スキル	ショット・カウンター — インスタント・ロケット — 強肩サーバー
ステータス	FH（フォアハンド） 75　POW（パワー） 80 BH（バックハンド） 75　STA（スタミナ） 79 SRV（サーブ） 80　SPE（スピード） 59 VOL（ボレー） 41　REF（反射神経） 69
個人データ	生年月日：1981 年 9 月 26 日　出身地：アメリカ・ミシガン州サギノー 居住地：アメリカ・フロリダ州パーム ビーチ ガーデンズ 身長：175 cm　体重：68 kg 利き腕：右利き　バックハンド：両手打ち プロ転向：1995 年

CAROLINE WOZNIACKI（キャロライン・ウォズニアッキ）

スキル	超人的スタミナ — スライス・インベージョン — 強肩レシーバー
ステータス	FH（フォアハンド） 79　POW（パワー） 69 BH（バックハンド） 74　STA（スタミナ） 80 SRV（サーブ） 51　SPE（スピード） 73 VOL（ボレー） 47　REF（反射神経） 72
個人データ	生年月日：1990 年 7 月 11 日　出身地：デンマーク・オーデンセ 居住地：モナコ・モンテカルロ 身長：177 cm　体重：58 kg 利き腕：右利き　バックハンド：両手打ち プロ転向：2005 年

VERA ZVONAREVA（ベラ・ズボナレワ）

スキル	ポイズン・スライス — 不意打ちの達人 — キラーショット
ステータス	FH（フォアハンド） 73　POW（パワー） 67 BH（バックハンド） 73　STA（スタミナ） 77 SRV（サーブ） 51　SPE（スピード） 71 VOL（ボレー） 52　REF（反射神経） 71
個人データ	生年月日：1984 年 9 月 7 日　出身地：ロシア・モスクワ 居住地：ロシア・モスクワ 身長：172 cm　体重：59.1 kg 利き腕：右利き　バックハンド：両手打ち プロ転向：2000 年

クレジット

2K CZECH

President	Stephane Dupas
Technical Director	Laurent Gorga
Producer	François Giuntini
Lead Programmer	Emmanuel Beau
Project Managers	Toby William Allen • Simona Ely • Jan Zajíc
Gameplay	Rémi Ercolani • Michael Ribaud
Game Design	Jean-Karl Tupin-Bron • Pierre André
Additional Design	Marek Horváth • Miloš Jeřábek
Game Programmers	Jan Beneš • Tomáš Blaho • Nicolas Brault • Juraj Ďurech • Filip Dušek • Pavel Dlouhý • Julien Friedlander • Camille Mohr-Daurat • Radek Ševčík • Jiří Štempin • Mojmír Svoboda • Boris Zápotocký • Jana Žďárská
Art	Amaury Balandier • Tomáš Mádr
Additional Art	Martin Kozák • Michal Lopašovský • Marek Suchovský • Roman Zawada
Animation	Jan Zámečník • Petr Janeček • Pavel Očovaj

2K CHINA TEAM

General Manager	Julien Bares
Production Director	Liu Jing
Lead of Technology	Lei Yu
Title Server Engineer	San Zhi Yuan
Tools Engineer	Bai Shao Wei
Rendering Engineer	Shi Hong Xing
Special Thanks	He Liang • Qin Yu
Motion Capture Manager	František Harčár Sr.
Motion Capture Animators	Petr Kopecký • Viktor Kostik • Jakub Mach • Ondřej Marada • Daniel Ulrich
Mocap Talent	Jan Trage • Borbora Wochmanová

2K CZECH QUALITY ASSURANCE

QA Manager	Ian Moore
Senior QA	Lenka Čelková
QA Team	Sebastian Belton • Filip Čort • Jindřich Holub • Michal Todorov • Ondřej Papež • Bořivoj Klíma • Vlastimil Görner • Jan Chalupa • Ondřej Chrápavý • Roman Neuwirth • Michal Kuimdzidis

2K CZECH NON-PRODUCTION DEPARTMENTS

Finance and HR Manager	Alena Filová
HR Department	Jana Blaháková • Kristýna Křížová • Jakub Skoumal
PA of the President of 2K Czech	Tereza Sýkorová
IT Department	Petr Fiala • Vladimír Hora • Václav Doležal • Pavel Procházka
Office Department	Tomáš Hocek • Lubomír Jancík • Petr Kislinger • Lenka Nemcova • Jitka Senkyrova
Accountancy Department	Martina Komosná • Dita Mišurcová

Thanks	Adam Biganovský • Lubor Černý • Matthias Grumet • David Jankes • Jozef Král • Cyril Miralles • Petr Novák • Mikuláš Podprocký • Michal Rybka • Vít Selinger • Petr Samek • Jiří Šejvl • Petr Slivoň • Martin Sobek • Filip Stoklas • Jiří Světinský • Thanks to everyone in Brno for their support!

PUBLISHED by 2K SPORTS
2K Sports is a Division of 2K, a publishing label of Take-Two Interactive Software

2K PUBLISHING

President	Christoph Hartmann
C.O.O.	David Ismailer
VP, Product Development	Greg Gobbi
SVP, Sports Development	Greg Thomas
Director of Product Development	John Chowanec
Director of Technology	Jacob Hawley
Online Architect	Louis Ewens
Producer	Drew Smith
Associate Producer	Michael Kelly
Production Assistants	Andrew Dutra • Casey Cameron • Jason Silber • Dan Schmittou
User Testing Coordinator	Ben Chang
User Testing Assistant	Dave Blank
Director of PD Operations	Kate Kellogg
SVP Marketing	Sarah Anderson
VP Sports Marketing	Jason Argent
VP International Marketing	Matthias Wehner
Director of Marketing, 2K Sports	Chris Snyder
Senior Brand Manager	Mark Goodrich
Product Manager	Ryan Hunt
Global PR Director	Markus Wilding
Global Events Manager	Karl Unterholzner
International PR & Marketing Assistant	Erica Denning
Director, Marketing Production	Jackie Truong
Art Director, Marketing	Lesley Zinn
Web Director	Gabe Abarcar
Jr. Graphic Designer	Christopher Maas
Marketing Production Assistant	Ham Nguyen
Video Production Manager	J. Mateo Baker
Video Editor	Kenny Crosbie
Jr. Video Editor	Michael Howard
Game Capture Specialist	Doug Tyler
Director of Creative Production	Jack Scalici
Senior Manager of Creative Production	Chad Rocco
Manager, Music & Talent Licensing	Lydia Jenner
Consumer Engagement Manager	Ronnie Singh
VP Business Development	Kris Severson
VP Sales & Licensing	Steve Glickstein
Strategic Sales & Licensing Director	Paul Crockett
VP, Counsel	Peter Welch
Director of Licensing, Strategic Partnerships & In-game Media	Shelby Cox
Marketing Coordinator, Partner Relations	Dawn Burnell

Director of Operations	Dorian Rehfield
Director of Analysis & Planning	Phil Shpilberg
Licensing/Operations Specialist	Xenia Mul

2K QUALITY ASSURANCE

VP of Quality Assurance	Alex Plachowski
Quality Assurance Test Manager (Projects)	Grant Bryson
Quality Assurance Test Managers (Support Team)	Alexis Ladd • Douglas Rothman
Lead Tester	Sara Lane
Senior Testers	Nathan Bell • Brian Salazar
Quality Assurance Team	Evan Jackson • Erin Reilly • Paul Carrion • Jeremy Thompson • Ophir Klainman • Ed Kociela • Sergio Sanchez • Matthew Lee • Christopher Valera • Elvis Ha • Earnest Williams • Michael Speiler • John Duong • Luke Williams • Tanya Lee • Marc Perret • Andrew Garrett • Bill Lanker • Adamah Taylor

2K CHINA QA

QA Manager	Zhang Xi Kun
QA Supervisor	Steve Manners
Lead Tester	Hu Gang
Quality Assurance Team	Wang Xi Zhe • Liang Jian Jie • Huang Shen • Xiao Li • Zhu Xiao Ming • Liu Bin Wei • Xiao Liang • Su Jie • Jin Yi Cheng • Peng Ye • Sun Yi • Zhao Min • Chen Kun • Fan Zhen Yu • Chen Kai • Guo De Min

2K INTERNATIONAL

General Manager	Neil Ralley
International Marketing Manager	Lia Tsele
International Product Manager	Warner Guinée
International PR Manager	Emily Britt
International PR Executive	Matt Roche
Licensing Director	Claire Roberts
Licensing Executive	Jennie Egan
Web Content Manager	Martin Moore

2K INTERNATIONAL PRODUCT DEVELOPMENT

International Producer	Mark Ward
Localisation Manager	Jean-Sébastien Ferey
Assistant Localisation Manager	Arsenio Formoso
External Localisation Teams	Around the Word • Effective Media • Synthesis International Srl • Synthesis Iberia
Localisation Tools & Support Provided by	XLOC Inc.

2K INTERNATIONAL QUALITY ASSURANCE

QA Manager	Ghulam Khan
Mastering Engineer	Wayne Boyce
Mastering Technician	Alan Vincent
Lead QA Technician	Stefan Rossi
Localisation QA Technicians	Alba Loureiro • Jose Minana • Lena Brenk • Luigi Di Domenico • Oscar Pereira • Andreas Strothmann • Anthony Busselier • Antonio Grasso • Elmar Schubert • Fabrizio Mariani • Florian Genthon • Giovanni De Caro • Javier Vidal • Karim Cherif • Tirdad Nosrati

DESIGN TEAM

Staff	James Crocker • Tom Baker

2K INTERNATIONAL TEAM

Staff	Agnès Rosique • Ben Lawrence • Ben Seccombe • Dan Cooke • David Halse • Jan Sturm • Jean-Paul Hardy • Luis De La Camara Burditt • Olivier Troit • Sandra Melero • Simon Turner • Stefan Eder

TAKE-TWO INTERNATIONAL OPERATIONS

Staff	Anthony Dodd • Martin Alway • Nisha Verma • Robert Willis • Denisa Polcerova

FOX STUDIOS

Staff	Rick Fox • Michael Weber • Tim Schmidt • Cal Halter • Keith Fox • Dustin Smith • Joe Schmidt

SPECIAL THANKS

Denby Grace • Daniel Einzig • Christopher Fiumano • Jenn Kolbe • David Boutry • Ryan Dixon • Michael Lightner • Gail Hamrick • Sharon Hunter • Kate Ryan • Michele Shadid • 2K IS Team • Jordan Katz • David Gershik • Take-Two Sales Team • Take-Two Channel Team • Seth Krauss • Take-Two Legal Team • Jonathan Washburn • Alan Lewis • Meg Maise • Siobhan Boes • Joel Simmons • Randy Rivas • Merja Reed • Rick Shawalker • Jana Kubanski • Mike Gilmore • Lori Durrant • Chris Jones • Eric Lane • Madeleine St. Marie • Todd Ingram • Hanshaw Ink & Image

MUSIC CREDITS

"Fancy Footwork"	Performed by: Chromeo • Written by: Chromeo • Courtesy of: Vice Music, Inc and Atlantic Recording Corporation
"North American Scum"	Performed by LCD Soundsystem • Courtesy of DFA Records\EMI Records Ltd. • Under license from EMI Film & Television Music
"Da Funk"	Performed by Daft Punk • Courtesy of Daft Life Ltd.\EMI Music France SA • Under license from EMI Film & Television Music
"This Too Shall Pass"	Performed by OK Go • Courtesy of Paracadute • Under license from EMI Film & Television Music
"Fuzzy Fro"	Performed by: Schpilkas • Written by: Schpilkas / Casey Dunmore • Courtesy of: Hello Music, LLC
"Trust Revenge"	Performed by: Light Alive • Written by: Light Alive / Christopher d'Artois • Courtesy of: Hello Music, LLC
"TPL Music"	(ATP 20 and ATP Deep House) • Writers: Richard Boal/Robin Barter • Label: OPM • Publisher: Original Production Music LLP
"Free Air"	Writers: Richard Parks/Joel Doran • Label: OPM • Publisher: Original Production Music LLP
"Mr. Pamplinas"	Performed by: RAMZI • Published by: Ramzi Shuaibi • Courtesy of: Ramzi Shuaibi
"It's Your Town"	Performed by PURPL PoP • Published by PURPL PoP (STIM) • Courtesy of Hello Music and PURPL Pop
"Black Heart, Blue Eyes"	Performed by Tigers That Talked • Published by Tigers That Talked (BMI) • Courtesy of Hello Music and Tigers That Talked
"Ticking Of Your Bicycle"	Performed by Ben Talmi • Published by Ben Talmi (ASCAP) • Courtesy of Hello Music and G-House
"Isolated (With You)"	Performed by Gamble & Burke • Published by Sobiech Music (ASCAP), Special Tie Music (BMI) • Courtesy of Hello Music and Gamble & Burke
"Circles"	Performed by Darko Saric • Published by Cyan Music Publishing (ASCAP) • Courtesy of Hello Music and Darko Saric
"Breakwall"	Christian Larsen Music

サポート

ユーザーサポート[PRODUCT SUPPORT]

www.2ksports.com/info/contact

テイクツー・インタラクティブ・ジャパン合同会社

〒150-0001　東京都渋谷区神宮前6-18-13　渋谷浅間ビル5階
ユーザーサポート　TEL 0570-064-951　受付時間 10:00～18:00(土・日・祝日を除く)

サウンドトラック、アーティスト、レーベル情報：

http://www.2ksports.jp/topspin4games/

限定的ソフトウェア保証—ライセンス契約および情報の利用について

本文書は更新されることがあり、最新版が **www.take2games.com/eula** にアップロードされます。本文書の更新版がアップロードから 30 日後にお客様が本ソフトウェア製品の使用を続けられている場合、更新版の規定事項に同意されたものとみなされます。お客様による本ソフトウェア製品の使用には、本限定的ソフトウェア保証およびライセンス契約 (以下「本契約」)、および以下に規定される事項が適用されます。「本ソフトウェア製品」とは、本契約に同梱されているすべてのソフトウェア、付帯する取扱説明書、パッケージおよびその他の印刷物、ファイル、電子的もしくはオンラインのコンテンツもしくはドキュメンテーション、およびこれらのソフトウェアおよび関連素材のコピーすべてを意味します。本ソフトウェア製品を開封したり、インストールしたり、本ソフトウェア製品に同梱されているソフトウェアおよびその他の素材を使用した場合、TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE 社 (以下「ライセンサー」) に対し本契約の内容に同意されたものとみなされます。

I. ライセンス契約

ライセンス：本契約の規定事項および条件下において、ライセンサーはお客様に、本ソフトウェア製品のドキュメンテーションにおいて特に規定がない限り、本ソフトウェア製品一式を特定の 1 台のコンピューターもしくはゲーム機本体において、ゲームプレイ目的で個人的かつ非商業的に使用する非独占的な、譲渡不可能な、限定的な権利およびライセンスを許諾します。お客様に対する権利の許諾は、お客様が本契約の規定を遵守していることが条件となります。本契約下でお客様に許諾されるライセンスの有効期間は、お客様がホストウェア製品をインストールされるか、その他の形で利用された日時に開始され、お客様による本ソフトウェア製品の破棄、もしくはライセンサーによる本契約の解除のうち、早いほうの日時に終了するものとします。お客様に許諾されたライセンスは、本ソフトウェア製品に関連して使用されている技術的な防護措置をお客様が迂回しようと試みた場合、直ちに失効します。お客様はライセンス契約下で本ソフトウェア製品の使用権を許諾されるのであり、お客様はホストウェア製品の権利および所有権が移譲もしくは付与されるものではなく、本契約がホストウェア製品の権利の売却ではないことに同意されたものとみなされます。本契約にてお客様に許諾されることが明示されていないすべての権利については、ライセンサー、および、存在する場合は、そのライセンサーに帰属します。

所有権：すべての著作権、商標、企業秘密、商号、所有権、特許、商品名、コンピューターコード、視聴覚エフェクト、テーマ、キャラクター、キャラクター名、シナリオ、会話内容、設定、美術、効果音、楽曲および道徳的権利、およびに本ソフトウェア製品に関するその他のあらゆる権利、所有権および利権はライセンサーに帰属します。本ソフトウェア製品は米国の著作権法と商標法、および世界各地で適用される法および条約によって保護されています。本ソフトウェア製品はライセンサーからの事前の書面による承諾なしでは、全部もしくは一部に限らず、いかなる方法もしくは媒介物でも、コピーしたり、複製したり、再配布することは認められません。全部もしくは一部に限らず、いかなる方法もしくは媒介物でもホストウェア製品をコピー・複製・再配布した者は著作権法を意図的に犯すことになり、米国もしくは在住している国家において民事的・刑事的処罰の対象となります。米国における著作権法違反は法定刑として違反事例 1 件あたり最大 15 万ドルの罰金が科せられます。本ソフトウェア製品には一部、ライセンス下で使用されている内容が含まれており、本契約に対する違反事例の際はライセンサーのライセンサーも自らの権利を保護する処置をとる可能性があります。ここでお客様への許諾が明示されていないあらゆる権利はライセンサーに帰属します。

ライセンス契約の条件：お客様は以下の事項に同意されたものとみなされます：

a. 本ソフトウェア製品を商用目的で利用しないこと。

b. ライセンサーによる事前の書面による許諾なしでは、あるいは本契約に明示されている方法で許諾を得ていない限りは、本ソフトウェア製品およびホストウェア製品のコピーを配布したり、リースしたり、ライセンスしたり、売却したり、賃貸したり、その他の方法で移譲したり配布したりしないこと。

c. (本契約内で明示されている以外の形態で) 全部もしくは一部に限らず、本ソフトウェア製品のコピーを作成しないこと。

d. 本ソフトウェア製品のコピーを不特定多数のユーザーが使用もしくはダウンロードできる形態でネットワーク上で提供しないこと。

e. 本ソフトウェア製品もしくは本契約によって明示されている以外の形態で、オンラインでの使用を目的として、本ソフトウェア製品をネットワーク上で使用ないしインストールしたり、同時に複数のコンピューターもしくはゲーム機本体にインストールしたりしないこと。

f. 本ソフトウェア製品を同梱の CD-ROM もしくは DVD-ROM から実行する必要性を迂回する目的で、本ソフトウェア製品をハードディスクもしくはその他の記憶装置上にコピーしないこと (実行を効率化するためにインストール時に本ソフトウェア製品自体によって作成された全部もしくは一部のコピーは除く)。

g. 本ソフトウェア製品をコンピューターゲーム・センターもしくはその他の施設において使用したりコピーしたりしないこと。ただし、ライセンサーが本ソフトウェア製品の商用目的での使用を可能にするために施設に対するライセンス契約を提示する場合はあります。

h. 全部もしくは一部に限らず、本ソフトウェア製品のリバース・エンジニアリング、デコンパイル、逆アセンブルを行ったり、本ソフトウェア製品に基づいた派生物を作成したり、それ以外の方法で本ソフトウェア製品を改変したりしないこと。

i. 本ソフトウェア製品上もしくは本ソフトウェア製品内に表示されている所有権に関する表示、マークやラベルを削除したり改変したりしないこと。

j. 米国の輸出法もしくは関連規制によりソフトウェアの供与が禁止されている国家の国内に本ソフトウェア製品を (直接、間接を問わず) 移送、輸出、再輸出したり、それ以外の方法でそれらの法もしくは規制 (改正が入る可能性もある) に違反しないこと。

ただし、本ソフトウェアおよび付帯するドキュメンテーションのコピー (履歴やバックアップ用のコピーを含む)、および本ソフトウェア製品および付帯するドキュメンテーションのいかなる部分・要素をも一切手元に残さない場合、かつ譲渡対象者が本契約内容に同意した場合に限り、本ソフトウェア製品一式および付帯するドキュメンテーションを恒久的に他者に譲渡することが認められます。本ソフトウェアは個人での使用のみを目的としています。

技術的な防護措置：本ソフトウェア製品には、本ソフトウェア製品へのアクセスを管理したり、無許可でのコピー作成を防止したり、それ以外の方法によって本契約下で許諾されている限定的な権利およびライセンスを逸脱することを、防止するための措置が含まれている可能性があります。(本ソフトウェア製品のドキュメンテーションで別示されていない限り、) 本ソフトウェア製品がオンラインの追加要素へのアクセスを可能にする仕様である場合、それらの要素に同時にアクセスできるのは本ソフトウェア製品一式 1 つ分に限られます。オンラインのサービスにアクセスしたり、本ソフトウェア製品用の更新ファイルやパッチをダウンロードするにはさらなる規定への同意や登録が必要になる場合があります。有効なライセンス下にあるソフトウェアのみがオンラインのサービスにアクセスしたり、更新ファイルやパッチをダウンロードすることを認められます。お客様はこのようなアクセス管理措置に干渉したり、このようなセキュリティ機能を無効にしたり迂回したりしないことに同意したものとみなされます。技術的な防護措置を無効にしたり、それ以外の方法で改変を加えた場合、本ソフトウェア製品は正常に動作しません。

ユーザーによって作成されたコンテンツ：本ソフトウェア製品がお客様に、ゲームプレイ用のマップデータ、シナリオ、車のデザインのスクリーンショット、お客様によるゲームプレイの動画、もしくはその他のコンテンツの作成を可能にする場合があります。本ソフトウェア製品の使用許諾の交換条件として、およびホストウェア製品の使用を通じたお客様による供与物に発生する著作権的な利権という範疇において、お客様はライセンサーに対し、本ソフトウェア製品および関連する商品やサービスに関連して、お客様の供与物を任意の方法で、かつ任意の目的で使用する、独占的な、恒久的な、解除不能な、完全に移譲可能な、サブライセンス可能な、全世界で有効な権利を認めるものとみなされます。これにはお客様の供与物を再現したり、複製したり、転用したり、改変したり、上演したり、表示したり、出版したり、放送したり、送信したり、現在知られている方法であれ、まだ知られていない方法であれ、その他の方法で一般大衆に伝達したり、関連法規および国際条約によって知的所有権に対し認められている保護期間の全期間を通じて、お客様に対する一切の以後の通告および報酬なしで、お客様の供与物を配布したりする権利が含まれます。お客様は適用される法規の範疇における、ライセンサーおよび他のプレイヤーによるホストウェア製品および関連商品やサービスに関連した、これらの供与物の使用および享受に対する、一切の親的な、出版上の、名声上の、帰属的な道徳的権利を放棄するものとみなされます。ライセンサーに対するこのライセンスの許諾、および上述の適用される一切の道徳的権利の法規は、本ライセンス契約が解除された場合でも持続するものとします。

インターネット接続：本ソフトウェア製品はインターネットを基盤とする要素にアクセスしたり、本ソフトウェア製品を認証したり、その他の機能を実行するためにインターネット接続を必要とする場合があります。本ソフトウェア製品の特定の機能が正常に動作するためには、お客様が以下のものを用意し、かつ維持する必要がある場合があります：　(a) 適切なインターネット接続および/または (b) 本ソフトウェア製品のドキュメンテーション内で明示された、 Windows Live、ライセンサー、ライセンサーの提携先、もしくはその他のオンラインサービスにおける有効かつ稼働中のアカウント。このようなアカウントをお客様が維持されない場合、本ソフトウェア製品の特定の機能が作動しなかったり、全部もしくは一部が、正常に作動しなくなってしまう可能性があります。

II　情報の収集および使用

本ソフトウェア製品をインストールし、使用することで、お客様は情報収集に関する以下の規定に同意したものとみなされます。これには (該当する場合は) 欧州連合および欧州経済地域の外の国家に所属するライセンサーおよび提携会社へのデータの転送が含まれます。 Xbox® LIVE、もしくはそれ以外の何らかの方法で、お客様がホストウェア製品の使用中にインターネットに接続された場合、ライセンサーはハードウェア製造会社もしくはプラットホームのホスト会社 (Microsoft 社など) から情報を受信したり、お使いのコンピューターもしくはゲーム機本体から自動的に特定の情報を収集する場合があります。これにはユーザーID (ゲーマータグやスクリーンネームなど)、ゲームのスコア、ゲーム内での実績、ゲームのパフォーマンス、訪問先、フレンドリスト、ハードウェアの MAC アドレス、 IP アドレス、お客様による各種ゲーム機能の使用状況、それ以外の情報も含まれます。ライセンサーによって収集された一切の情報は、お客様の個人特定を可能にしたり、個人情報に該当することのない匿名的な情報となっていますが、お客様が (お客様の実名などの) 個人情報をユーザー ID に含めた場合、このような個人情報は自動的にライセンサーに送信され、ここで説明されているような方法で使用されます。

ライセンサーによって収集された情報は、ライセンサーによって一般大衆がアクセス可能なウェブサイトにアップロードされたり、ハードウェアの製造会社と共有されたり、プラットホームのホスト会社と共有されたり、ライセンサーのマーケティング・パートナーと共有されたり、ライセンサーによってその他の合法的な目的に使用される場合があります。お客様はホストウェア製品を使用することで、お客様が作成されたユーザー製コンテンツの作者公表や、お客様のスコア、ランキング、実績、その他のゲームプレイ関連のデータの表示など、お客様のデータの公開表示を含めた関連データの使用をライセンサーに対し許諾したものとみなされます。お客様がお客様の情報がこのように共用されることを許諾されない場合、本ソフトウェア製品は使用しないでください。

III　保証

限定保証：ライセンサーは (お客様がホストウェア製品の最初かつ当初の購入者である場合に限り) お客様に対し、通常の使用およびサービスの範囲内において、購入日から 90 日間、本ソフトウェア製品が記録されている元の記憶媒体に素材及び加工技術上の欠陥が発生しないことを保証します。本ソフトウェア製品がホストウェア製品のドキュメンテーション内に記載されている必要システム環境を満たしているパーソナルコンピューターと互換性があること、もしくはゲーム機本体の製造会社から、対応しているゲーム機本体と互換性があることを認定されていることを、ライセンサーはお客様に対して保証します。ただし、ハードウェア、ソフトウェア、インターネット接続および個々の使用状況の差異が関連するため、ライセンサーは、お客様がお使いのコンピューターもしくはゲーム機本体そのもので本ソフトウェア製品が動作することを保証するものではありません。ライセンサーはお客様に本ソフトウェア製品をお楽しみいただくのを阻害する要因が欠如していること、本ソフトウェア製品がお客様の要望を満たすものであること、本ソフトウェア製品の実行が中断されず、エラーを伴わないこと、本ソフトウェア製品とサードパーティ製のソフトウェアおよびハードウェアとの互換性、および本ソフトウェア製品に含まれているエラーが修正されることを保証するものではありません。ライセンサー、もしくは認可された代表者によって口頭・書面で提供されたいかなる助言的内容も、保証とし

て発効するものではありません。黙示の保証に対する除外事項や制限事項、および消費者に適用される制定法上の権利に対する制限事項の適用は法的管轄によっては認められていないため、上記の除外事項、制限事項の一部もしくはすべてがお客様には適用されない場合があります。

理由を問わず、保証期間中に本ソフトウェア製品もしくは本ソフトウェア製品が記録されている記憶媒体にお客様が欠陥を発見した場合、ライセンサーによる本ソフトウェア製品の生産が継続されている場合に限り、ライセンサーは保証期間中に欠陥があることが判明したソフトウェアを無料で交換することに同意します。本ソフトウェア製品の供給がその時点で中止されている場合、ライセンサーは、ライセンサーの一存で同等以上の価値を有する同様のソフトウェア製品で代替できる権利を有します。本保証はライセンサーによって提供された元の記憶媒体およびソフトウェア製品に限定され、通常の使用による磨耗や劣化には適用されません。もし欠陥が不適切な使用、乱暴な使用、もしくはお客様の不注意によって発生したものである場合、本保証は適用されません。法規によって定義されたあらゆる黙示の保証は、上述の 90 日間の期間に限定されます。

上記で明示されている場合を除き、本保証は、あらゆる商品適格性の保証、特定の目的への適切性、非抵触を含め、口頭のもの・書面のものを問わず、明示的なもの・黙示的なものを問わず、他のあらゆる保証の代わりとなるものとします。他のいかなる提示および保証も、ライセンサーに対し拘束力をもたないものとします。

上記の限定保証が適用された本ソフトウェア製品を返送する場合、お客様のお名前と返送先住所、日付の入った購入時のレシート、および欠陥の内容を説明し、お客様がホソフトウェア製品を実行しているシステムについて簡潔にまとめた文書を添えて、元のソフトウェアのみを下記に指定されているライセンサー宛てに送付してください。

本ソフトウェア製品の所有、使用もしくは誤動作の結果として発生した特殊な、事故的な、もしくは結果的な損害については、所有物への損害、信用の喪失、コンピューターの故障もしくは誤動作その他、および法規の範囲内で可能な限り、不法行為（過失を含む）によるものであれ、契約上のものであれ、厳格責任であれそれ以外であれ、ライセンサーがそのような損害が発生する可能性について助言を受けていたかどうかにかかわらず、本契約もしくは本ソフトウェア製品に関連する、もしくはそれらから生じた訴訟原因による人身傷害による損害、物的損害、利益損失、懲罰的損害賠償に対し、ライセンサーはいかなる場合でも責任を負わないものとします。（適用法令によって規定されるものを除き、）いかなる場合でも、ライセンサーの損害賠償額の合計が、お客様がホソフトウェア製品を使用するために支払った実際の金額を上回ることはないものとします。

一部の州・国家では黙示の保証の有効期間に対する制限の規定、および／または事故的もしくは結果的な損害の除外もしくは制限を認めていないため、上記の制限事項、および／または法的責任の除外事項もしくは制限事項がお客様には適用されない場合があります。本保証は、本保証の特定の規定がいずれかの連邦法、州法もしくは地方自治体法によって禁止されており、専占することができない場合の限りにおいて、適用されないものとします。本保証はお客様に特定の法的権利を付与するものですが、法的管轄によっては、お客様にはこれ以外にもそれぞれ異なる権利が認められている場合があります。

契約の解除：本契約はお客様が本契約の規定や条件に違反した場合、直ちに失効します。その場合、お手元にあるホソフトウェア製品のすべてのコピー、およびその構成要素を破棄していただく必要があります。なお、お客様がお手元にあるホソフトウェア製品およびすべてのコピー、複製物を破棄し、かつホソフトウェア製品がインストールされたクライアントサーバーやコンピューターからホソフトウェア製品を恒久的かつ完全に削除することでも、本契約を解除することができます。

米国政府による権利制限：本ソフトウェア製品およびそのドキュメンテーションは完全に私費によって開発されており、「商業的コンピューターソフトウェア」もしくは「限定コンピューターソフトウェア」として提供されています。米国政府もしくは米国政府の下請業者による本ソフトウェア製品の使用、複製、開示に対しては、場合により、DFARS 252.227-7013 の技術的データおよびコンピューターソフトウェアの権利の項目の (c1)（1）(ii) 項、もしくは FAR 52.227-19 の商業的コンピューターソフトウェアの権利制限の項目の (c)（1）および (2) に規定されている制限が適用されます。契約者／製造者には、ライセンサーの下記の連絡先が該当します。

衡平法上の救済：お客様は、本契約の規定が厳密に遵守されない場合、ライセンサーが不可逆的な損害を受けることとなり、従ってライセンサーが保証、他の保証、損害の証拠なしで本契約のいずれの規定に対しても、適用される他の救済措置に加え、適切な衡平法上の救済を得る権利を有することに同意したものとみなされます。

免責：お客様は、本契約の規定に従った本ソフトウェア製品の使用に際したお客様の行動および不作為により、直接的もしくは間接的に発生する損害、損失および費用に関して、ライセンサーおよびその提携先、ライセンサー、関連会社、受託業者、管理職、役員、社員および代理人の免責を認め、これらを守り、保護することに同意したものとみなされます。

その他：本契約はお客様とライセンサーとの間のライセンス契約の総体であり、両者間の以前の契約および提示事項に優先するものとします。本契約の内容修正は両者による書面においてのみ可能とします。本契約の規定のいずれかがいかなる理由でも施行不可能であると判断された場合、該当する規定は施行可能となる範囲でのみ修正されるものとし、本契約のそれ以外の規定は影響を受けないものとします。

準拠法：本契約は（抵触や法原則の選択にかかわらず）ニューヨーク州の法のもとで締結され、連邦法によって規定される同法がニューヨークの住民同士の間で、ニューヨーク州内において締結され、施行されるのと同様に適用されるものとします。ライセンサーによる書面での明示によりその件に限って放棄された場合、もしくは地域の法規に反している場合を除き、本契約に関連した訴訟は、ライセンサーの主幹となる営業所の所在地（米国ニューヨーク州ニューヨーク郡）に所在する州および連邦の裁判所のみに限定するものとします。両者はこれらの法廷の法的管轄に準拠し、ここで規定された手順に沿って、あるいはニューヨーク州法もしくは連邦法で許可されている方法で、通知その他を処理することに同意するものとします。両者は国際物品売買契約に関する国連条約（1980 年、ウィーン）が本契約、および本契約から生じるあらゆる法的闘争もしくは取引に適用されないことに同意するものとします。

本ライセンスに関するご質問は、以下の住所に書面でお問い合わせください：TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC. 622 BROADWAY, NEW YORK, NY 10012

Special thanks to Tennis Channel and the ATP.

© 2006–2011, Take-Two Interactive Software, Inc. TOP SPIN, TOP SPIN 4, Take-Two Interactive Software, 2K Sports and their respective logos are trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. TOP SPIN 4 uses Havok®. © 1999–2011 Havok.com, Inc. and its Licensors. All Rights Reserved. See **www.havok.com** for details. FaceGen from Singular Inversions Inc. Uses Bink Video Technology. © 1997–2011 by RAD Game Tools, Inc. FMOD Ex Sound System © 1994–2011 by Firelight Technologies Pty, Ltd. © 2009 ATP TOUR, INC. ALL RIGHTS RESERVED. All other marks are properties of their respective owners. All rights reserved.